

GOLD



KEY®

90210-403

STAR TREK



20c

STAR TREK

Sur un planétoïde perdu,
toute une génération
d'enfants est condamnée
à jouer pour l'éternité.



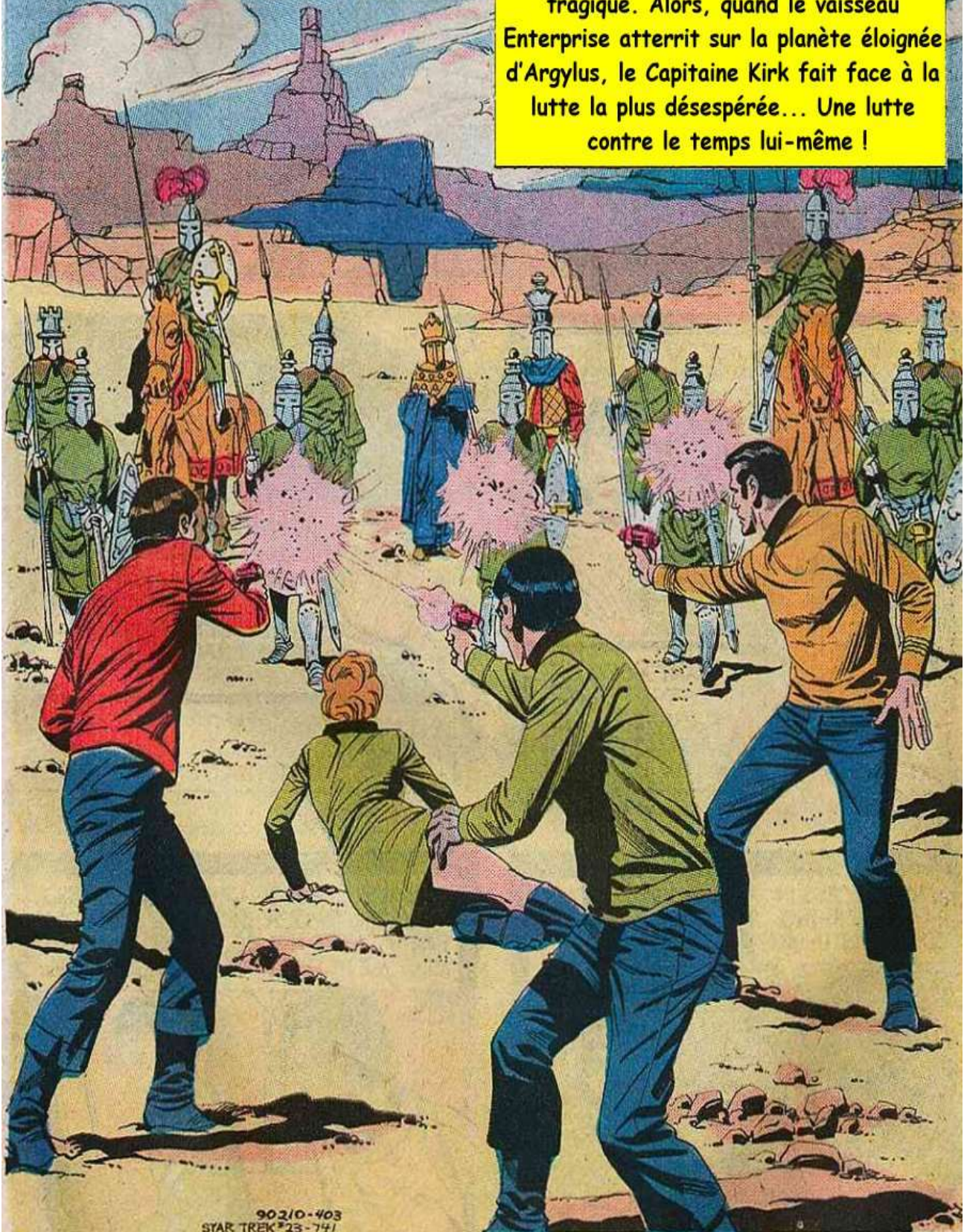
© PARAMOUNT PICTURES CORPORATION

STAR TREK

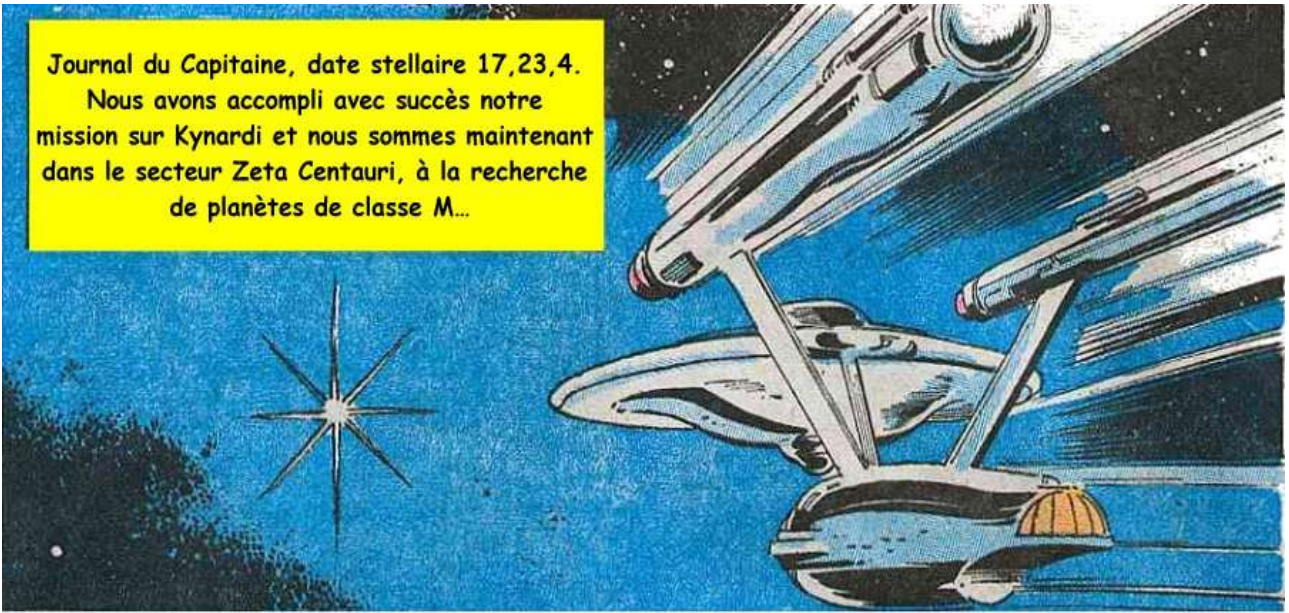
PART 1

CHILD'S PLAY

« Temps » est un simple mot, mais ses cinq lettres renferment la clé des secrets de la vie, de la mort, et ce qu'il y a entre les deux. Gâcher son temps est criminel ; qu'on vous le vole est tragique. Alors, quand le vaisseau Enterprise atterrit sur la planète éloignée d'Argylus, le Capitaine Kirk fait face à la lutte la plus désespérée... Une lutte contre le temps lui-même !



Journal du Capitaine, date stellaire 17,23,4.
Nous avons accompli avec succès notre mission sur Kynardi et nous sommes maintenant dans le secteur Zeta Centauri, à la recherche de planètes de classe M...



Capitaine, un appel de détresse. Le point d'origine est la planète Argylus, 13.4 en dessous de nous.



Affichez-la sur l'écran central. Et donnez-moi ses caractéristiques.

Argylus est une planète de classe M; ses conditions atmosphériques sont en gros comparables à celles de la Terre.



Elle est également classée 17 sur l'échelle industrielle. Cela indique qu'il y a une civilisation très avancée, Capitaine.

Vous avez réussi à établir le contact, Lt. Uhura ?

Pas encore, Capitaine. Apparemment leurs récepteurs ont été endommagés.



Alors nous devons vérifier personnellement. M. Spock, mitonnez-nous une belle approche. M. Scott, M. Sulu, avec moi en salle de téléportation.





Vous devriez emmener l'Infirmière Chapel avec vous. Ses connaissances peuvent s'avérer précieuses !

En l'absence de McCoy occupé par une chirurgie délicate, l'Infirmière Chapel est un choix excellent. Parfait.



Aucun humain n'est parfait. Disons que c'est le choix le plus logique.



Un peu plus tard, nos quatre explorateurs interplanétaires se préparent pour la mission de reconnaissance.



Mais rien ne les a préparés à ce qu'ils rencontrent lorsqu'ils atterrissent.

Que quelqu'un me pince le bras... ça ne peut être qu'un rêve.

Regardez ces costumes... Je me sens comme un pion dans un jeu d'échecs.







Bienvenue, hommes de l'Enterprise.

Vous savez qui nous sommes. Alors c'est vous qui avez envoyé le signal de détresse ?



Pas personnellement, mais j'en ai donné l'ordre. Je m'appelle Simon, et je suis le souverain ici. Mais je suppose que vous vous demandez pourquoi on vous a amenés ici...



Je dois l'admettre, ça m'a traversé l'esprit.

Je vais essayer de vous expliquer. Argylus a une civilisation très avancée.

En fait, les enfants d'Argylus atteignent la pleine maturité intellectuelle à l'âge de trois ans.



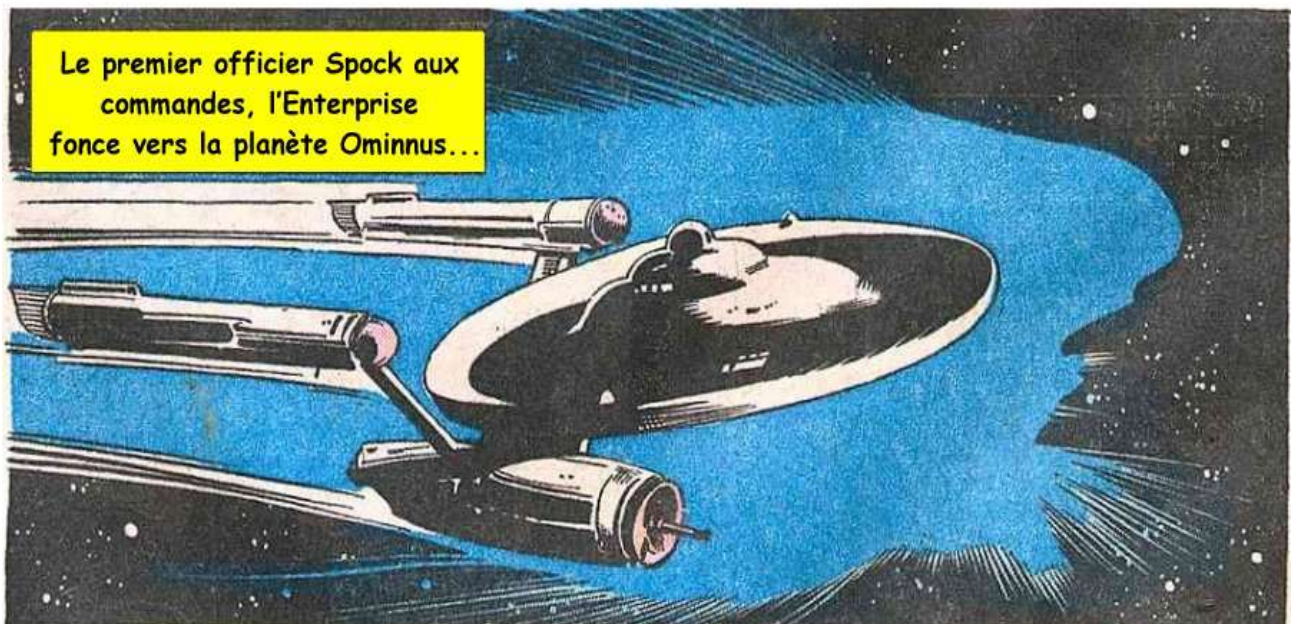
Mais il y a sept ans, Argylus a été ravagée par une grande peste, qui a tué tous les plus âgés; un virus inconnu a frappé tous ceux qui avaient plus de treize ans.



Ainsi, les enfants ont développé une civilisation qui leur est propre. Mentalement, nous sommes capables de beaucoup, bien sûr, mais nous n'arrivons pas à trouver de vaccin au virus. Même maintenant, notre espérance de vie ne va pas au-delà de treize ans.







Pendant ce temps Kirk et ses compagnons sont conduits à un énorme complexe de recherches...

Puisque vous êtes infirmière, miss Chapel, vous pourriez utiliser les informations du Dr. McCoy pour fabriquer votre propre antidote.

J'en doute, mais je ferai ce que je peux.



Vous êtes un garçon très inhabituel, Roi Simon. C'est triste que quelqu'un de si jeune doive faire face au problème de la mort. Les philosophes terriens ont cherché la clé du mystère de la mort pendant des siècles.



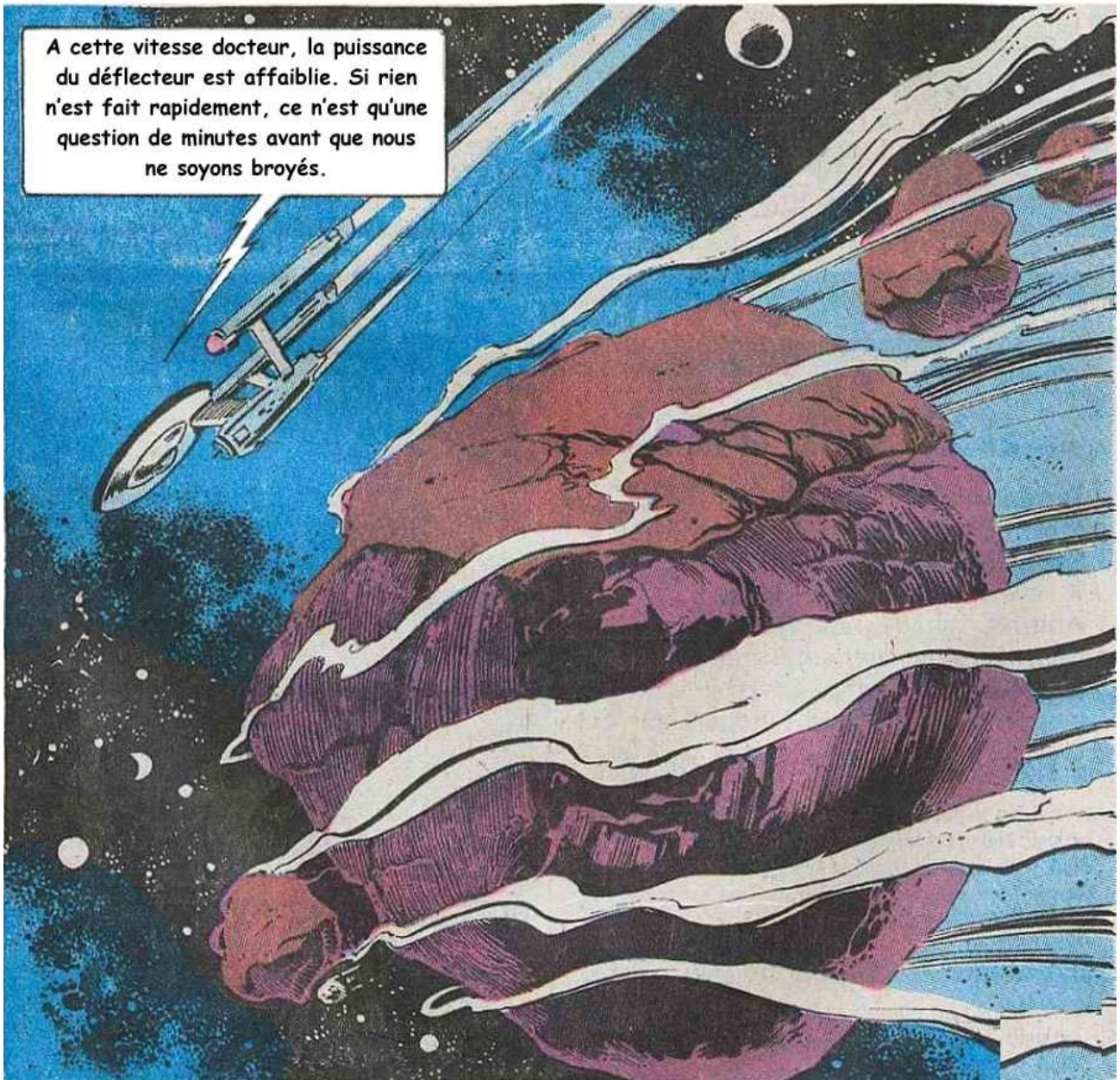
Oui, Capitaine, c'est terriblement déroutant pour nous. D'un côté, nous pensons comme des adultes, mais d'un autre côté, nous réalisons que nous sommes encore des enfants... C'est pour ça que nous avons besoin de votre aide.



Capitaine, voici le Dr. Roy, à la tête de notre centre de recherches. Il vous aidera de toutes les manières possibles.







STAR TREK

PART 2

CHILD'S PLAY

Journal du Capitaine : date stellaire 17,23,8.

Rapport du premier officier Spock. Nous faisons route vers la planète Ominnus, à la recherche d'une plante rare pour sauver les vies du Capitaine Kirk et de trois de nos membres d'équipage. Mais en augmentant la vitesse au maximum, nous avons affaibli la puissance de nos boucliers, et faisons maintenant face à une collision imminente avec un météore.







Attachez-les solidement.
Le Roi Simon voulait
garder le remède pour
sa propre tribu mais le
Seigneur de Guerre
Yago veillera que nous
en tirions tous profit.

Au risque de vous
décevoir, nous ne
sommes pas prêts de
trouver un remède,
comme vous pourriez
le croire.



Menteur ! Qu'est-ce que Simon
vous a offert pour garder le
silence ? Quoi que ce soit,
nous vous offrirons plus.

Nous sommes bien plus pressés
que vous de trouver un remède.
Dans cinq jours, nous serons
tous morts.



Si vous refusez
de coopérer,
vous ne vivrez
pas aussi
longtemps.
Emmenez-les.

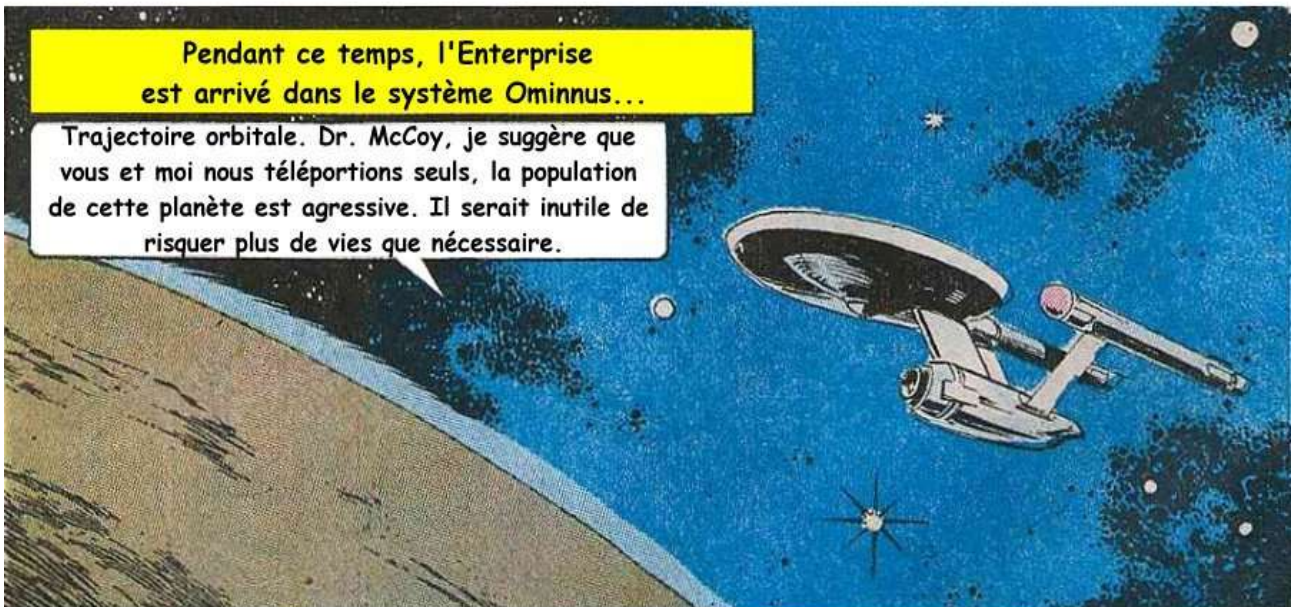


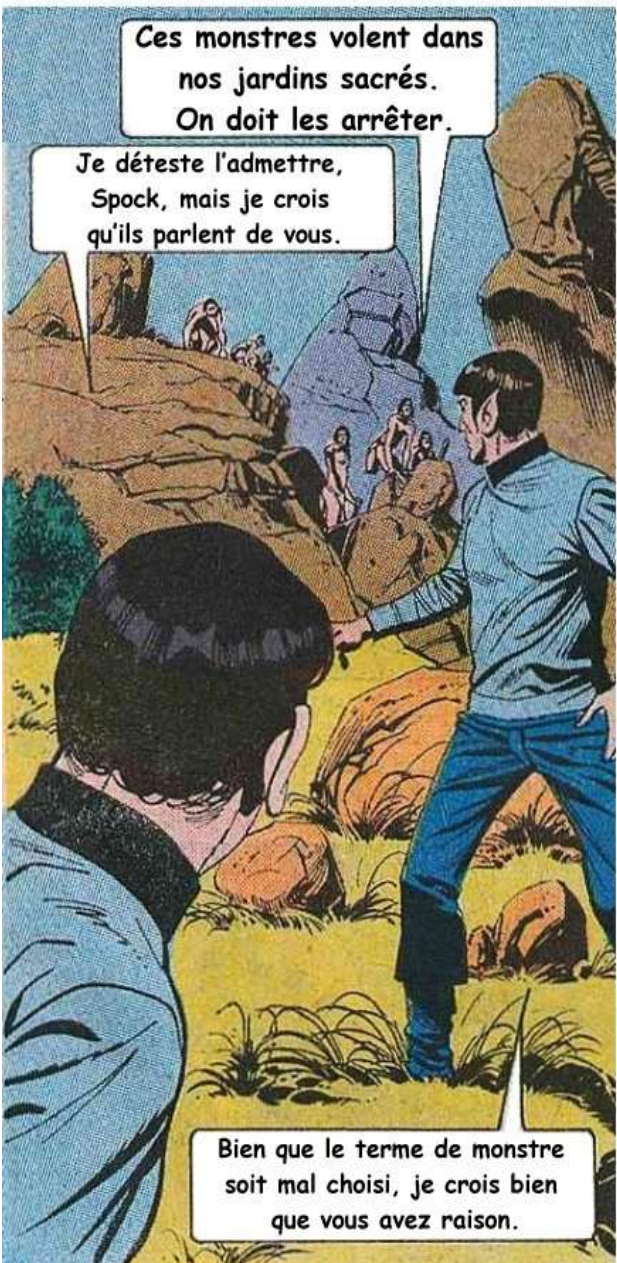
Que devons-nous faire, Capitaine ? Les
liens ne sont pas très solides, nous
pourrions nous en débarrasser sans trop
de difficulté.

Je préfère attendre le bon moment, Scotty. Ce sont
seulement des gosses. Je détesterais avoir à leur tirer
dessus, sauf si ça devient absolument nécessaire.









Qu'allons-nous faire ? La Fédération nous interdit d'interférer avec le développement naturel d'une civilisation, alors nous ne pouvons utiliser d'armes modernes contre eux.



Élémentaire, mon cher docteur, si nous ne pouvons pas utiliser nos propres armes...



Nous utiliserons les leurs. Faites attention de ne pas les blesser sérieusement. Nous sommes venus ici pour sauver des vies, pas pour les prendre.



Ça a marché, Spock. Les autres battent en retraite.

Et il temps pour nous de faire pareil, docteur. Nous avons ce pour quoi nous sommes venus... Espérons qu'il ne soit pas trop tard pour l'utiliser.



Le temps peut être un ami comme un ennemi. Pour ceux qui sont à bord du vaisseau Enterprise, le temps consiste toujours en quelques pas en avant dans leur course contre la mort.





Pendant ce temps...

Vous avez l'air terriblement calme, Christine. A quoi pensez-vous ?



Je pensais à un verset que j'avais lu il y a plusieurs années.
*Reculer, revenir en arrière,
O, le temps de votre vol... Faites-moi un enfant, juste pour cette nuit.*



Debout étrangers. Vous avez rejeté la volonté du Seigneur de Guerre Yago... Alors, le temps est venu pour vous de mourir.

Capitaine. Ou bien nous forçons le passage maintenant, ou bien nous prions pour que nos primes d'assurance soient bien payées.



J'ai ajourné ma décision pour le bien des enfants. Je ne pouvais pas me résoudre à leur faire du mal. Mais maintenant, il s'agit de notre vie ou de la leur, et ce n'est même pas un choix.



Maintenant !



J'espère que nous pourrons régler cela sans effusion de sang. Même si c'est une question de vie ou de mort, je ne suis pas sûr de pouvoir me résoudre à appuyer sur la gâchette.



Je l'ai.

AAAIIEEEE !
Les étrangers ont pris mon arme. Yago sera très en colère : nous avons gâché son plaisir.



On dirait que ce Yago est un vrai sadique. Oh, non... c'est ce dont j'avais peur : des gardes armés, et ils sont trop loin pour que l'on puisse les maîtriser à mains nues.



L'index de Kirk se crispe sur la gâchette, puis hésite. Il regarde l'enfant devant lui, un enfant dont la courte vie se finira avant de s'être totalement réalisée. Il regarde le canon du fusil, puis...



... il tire.



